

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENYEWAAN LAPANGAN  
DAN TURNAMEN PERTANDINGAN FUTSAL BERBASIS WEB  
DAN SMS GATEWAY DI OLE OLE FUTSAL SURABAYA

SKRIPSI



Disusun oleh :

MUHAMMAD FURQAN ZALDY  
NPM. 0934010221

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
2014

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENYEWAAN  
LAPANGAN DAN TURNAMEN PERTANDINGAN FUTSAL  
BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY DI OLE OLE FUTSAL  
SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer  
Jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

MUHAMMAD FURQAN ZALDY  
NPM. 0934010221

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
2014

## LEMBAR PENGESAHAN

### SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENYEWAAN LAPANGAN DAN TURNAMEN PERTANDINGAN FUTSAL BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY DI OLE OLE FUTSAL SURABAYA

Disusun Oleh :

MUHAMMAD FURQAN ZALDY  
NPM. 0934010221

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Negara Lisan  
Periode Bulan Januari 2014 Tahun Akademik 2013/2014

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom  
NPT. 3 8405 07 0219 1

Sugiarto, S.Kom  
NPT. 3 8702 13 0343 1

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT  
NIP. 19650731 199203 2 001

# SKRIPSI

## SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENYEWAAN LAPANGAN DAN TURNAMEN PERTANDINGAN FUTSAL BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY DI OLE OLE FUTSAL SURABAYA

Disusun Oleh :

**MUHAMMAD FURQAN ZALDY**  
NPM. 0934010221

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Pada Tanggal 15 Januari 2014

Pembimbing :

1.

**Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom**  
NPT. 3 8405 07 0219 1

2.

**Sugiarto, S.Kom**  
NPT. 3 8702 13 0343 1

Tim Penguji :

1.

**Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT**  
NIP. 19580711 198503 1 001

2.

**Fetty Tri A, S.Kom, M.Kom.**  
NPT. 3 8202 06 0208 1

3.

**Achmad Junaidi, S.Kom**  
NPT: 3 7811 040 1991

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

**Ir. Sutiyono, MT**  
NIP. 19600713 198703 1 001



## KETERANGAN REVISI

Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Muhammad Furqan Zaldy

NPM : 0934010221

Jurusan : Teknik Informatika

Telah mengerjakan revisi/ ~~tidak ada revisi~~\*) PRA RENCANA (DESIGN) / SKRIPSI / TUGAS AKHIR Ujian lisan periode Bulan Januari 2014, TA 2013/2014 dengan judul:

“SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENYEWAAN LAPANGAN DAN TURNAMEN PERTANDINGAN FUTSAL BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY DI OLE OLE FUTSAL SURABAYA”

Surabaya, Januari 2014

Dosen Penguji yang memerintahkan revisi:

- |    |  |   |   |
|----|--|---|---|
| 1) | <u>Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT</u><br>NIP. 19580711 198503 1 001 | { | } |
| 2) | <u>Fetty Tri A, S.Kom, M.Kom.</u><br>NPT. 3 8202 06 0208 1     | { | } |
| 3) | <u>Achmad Junaidi, S.Kom</u><br>NPT: 3 7811 040 1991           | { | } |

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom  
NPT. 3 8405 07 0219 1

Sugiarto, S.Kom  
NPT. 3 8702 13 0343 1



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke pada Allah SWT atas segala rahmat kasihnya dan atas limpahan rahmat-Nya sehingga dengan keterbatasan saya baik waktu, tenaga, dan pikiran yang saya miliki, akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Penulis membahas masalah tentang Modul Pembelajaran yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Lapangan dan Turnamen Futsal Berbasis Web dan SMS Gateway di OLE OLE FUTSAL Suarabaya”.

Saya menyadari masih banyak sekali kekurangan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, namun saya juga berharap semoga laporan tugas akhir Ini dapat menunjang perkembangan olahraga, khususnya futsal. Kritik dan saran yang membangun saya harapkan dalam menyelesaikan laporan ini. Akhirnya dengan ridho Allah kami berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Surabaya, Desember 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	 8
2.1 Ole-ole Futsal Surabaya .....	8
2.1.1 Profil Ole-ole Futsal Surabaya .....	8
2.1.2 Visi dan Misi .....	9
2.2 PHP .....	10
2.2.1 Variabel PHP .....	11
2.2.2 String di PHP .....	12
2.2.3 Operator di PHP .....	13
2.2.4 Variable Assignment Operator .....	14
2.2.5 Comparison Operator (Operator Perbandingan) .....	14



2.2.6	Logical Operator (Operator Logika)	16
2.2.7	String Concatenation Operator	17
2.3	Gammu	18
2.4	SMS Gateway	19
2.4.1	Membuat SMS Gateway dengan Gammu	20
2.5	Code Igniter	23
2.5.1	Konsep MVP	23
2.5.2	Struktur File Code Igniter	24
2.5.3	Kekurangan dan Kelebihan Code Igniter	25
2.6	Mysql	27
2.6.1	Kelebihan MySQL	27
2.6.2	Type Data MySQL	29
2.6.3	Menghubungkan PHP dengan MySQL	29
2.7	Unified Modeling Language (UML)	30
2.7.1	Use Case Diagram	31
2.7.2	Activity Diagram	32
2.7.3	Sequence Diagram	33
2.7.4	Collaboration Diagram	33
2.7.5	State Diagram	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		<b>35</b>
3.1	Tempat dan Waktu	35
3.2	Alat-alat yang Digunakan	35
3.2.1	Perangkat Keras	35
3.2.2	Perangkat Lunak	36
3.3	Pelaksanaan Penelitian	36

3.4	Analisis Pelaksanaan Penelitian .....	36
3.5	Metode Analisis .....	37
3.5.1	System flow .....	37
3.5.2	Use Case Diagram .....	42
3.5.3	Activity Diagram .....	44
3.5.3.1	Activity Diagram Register Member .....	44
3.5.3.2	Activity Diagram Master Lapangan .....	45
3.5.3.3	Activity Diagram Register User .....	46
3.5.3.4	Activity Diagram Booking Manual .....	47
3.5.3.5	Activity Diagram Booking SMS .....	48
3.5.3.6	Activity Diagram Booking Online .....	49
3.5.3.7	Activity Diagram Turnamen dan Pertandingan .....	50
3.5.3.8	Activity Diagram Informasi Pertandingan .....	53
3.5.3.9	Activity Diagram Laporan Keuangan .....	54
3.5.4	Sequence dan Collaboration Diagram .....	55
3.5.4.1	Sequence dan Collaboration diagram Form Register Member .....	55
3.5.4.2	Sequence dan Collaboration Diagram Form Master Lapangan .....	56
3.5.4.3	Sequence dan Collaboration Diagram Form Register User .....	57
3.5.4.4	Sequence dan Collaboration Diagram Booking Manual .....	58
3.5.4.5	Sequence dan Collaboration Diagram Booking SMS .....	59

3.5.4.6	Sequence dan Collaboration Diagram Booking Online .....	61
3.5.4.7	Sequence dan Collaboration Diagram Turnamen dan Pertandingan .....	62
3.5.4.8	Sequence dan Collaboration Diagram Informasi Pertandingan .....	64
3.5.4.9	Sequence dan Collaboration Diagram Laporan Keuangan .....	65
3.5.5	Statechart Diagram .....	66
3.5.5.1	Statechart Diagram Register Member .....	66
3.5.5.2	Statechart Diagram Master Lapangan .....	67
3.5.5.3	Statechart Diagram Register User .....	68
3.5.5.4	Statechart diagram Booking Manual dan Online .....	68
3.5.5.5	Statechart Diagram Booking SMS .....	69
3.5.5.6	Statechart Diagram Turnamen dan Pertandingan .....	70
3.5.5.7	Statechart Diagram Informasi Pertandingan .....	71
3.5.5.8	Statechart Diagram Laporan Keuangan .....	72
3.5.6	Perancangan Data .....	72
3.5.6.1	CDM (Conceptual Data Model) .....	73
3.5.6.2	PDM (Physical Data Model) .....	75
3.5.7	Perancangan Antarmuka Prototype .....	76

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	83
4.1 Implementasi .....	83
4.1.1 Kebutuhan Sistem .....	83
4.2 Implementasi Desain Antarmuka .....	84
4.2.1 Halaman Back-End .....	84
4.2.2 Halaman Master Turnamen .....	84
4.2.3 Halaman Master Lapangan .....	84
4.2.4 Halaman Master User .....	86
4.2.5 Halaman Register Member .....	86
4.2.6 Halaman Form Kejadian Pertandingan .....	87
4.2.7 Halaman Front End .....	88
4.2.8 Halaman Booking Member .....	88
4.3 Uji Coba dan Hasil .....	89
4.3.1 Uji Coba Login Back-End .....	89
4.3.2 Uji Coba Register User .....	90
4.3.3 Uji Coba Tambah Lapangan .....	91
4.3.4 Uji Coba Tambah Turnamen .....	93
4.3.5 Uji Coba Setting Jadwal Pertandingan Turnamen .....	93
4.3.6 Uji Coba Tambah Klub Turnamen .....	94
4.3.7 Uji Coba Pengundian Turnamen .....	95
4.3.8 Uji Coba Tambah Kejadian Jalannya Pertandingan .....	97
4.3.9 Uji Coba Register Data Member .....	99
4.3.10 Uji Coba Booking Via Operator .....	100
4.3.11 Uji Coba Melihat Laporan Keuangan .....	101
4.3.12 Uji Coba Front End .....	102

4.3.13 Uji Coba Login Member .....	103
4.3.14 Uji Coba Booking On Line .....	104
4.3.15 Uji Coba Melihat Informasi Jadwal Via SMS .....	106
4.3.16 Uji Coba Melihat Informasi Lapangan .....	107
4.3.17 Uji Coba Booking Lapangan Via SMS .....	108
4.4 Uji Validasi Korelasi Person .....	108
 BAB V PENUTUP .....	 112
5.1 Kesimpulan .....	113
5.2 Saran .....	113
 DAFTAR PUSTAKA .....	 

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gedung Ole Ole Futsal .....	8
Gambar 2.2	Setting Koneksi Gammu pada CPU .....	21
Gambar 2.3	Usecase Diagram .....	31
Gambar 2.4	Activity Diagram .....	32
Gambar 2.5	Sequence Diagram .....	33
Gambar 2.6	Collaboration Diagram .....	34
Gambar 2.7	Statechart Diagram .....	34
Gambar 3.1	system flow global .....	38
Gambar 3.2	Use Case Penyewaan Lapangan dan Turnamen Futsal .....	43
Gambar 3.3	Activity Diagram Register Member .....	45
Gambar 3.4	Activity diagram Master Lapangan .....	46
Gambar 3.5	Activity Diagram Register User .....	47
Gambar 3.6	Activity Diagram Booking Manual .....	48
Gambar 3.7	Activity Diagram Booking SMS .....	49
Gambar 3.8	Activity diagram Booking Online .....	50
Gambar 3.9	Activity diagram Turnamen dan Pertandingan .....	51
Gambar 3.10	Activity Diagram Informasi Pertandingan .....	53
Gambar 3.11	Activity Diagram Laporan Keuangan .....	54
Gambar 3.12	Sequence Diagram Form Register Member .....	55
Gambar 3.13	Collaboration Diagram Form Register Member .....	56
Gambar 3.14	Sequence Diagram Form Master Lapangan .....	56

Gambar 3.15	Collaboration Diagram Form Master Lapangan .....	57
Gambar 3.16	Sequence Diagram Form Register User .....	57
Gambar 3.17	Collaboration Diagram Form Register User .....	58
Gambar 3.18	Sequence Diagram Booking Manual .....	58
Gambar 3.19	Collaboration Diagram Booking Manual .....	59
Gambar 3.20	Sequence Diagram Booking SMS .....	60
Gambar 3.21	Collaboration Diagram Booking SMS .....	60
Gambar 3.22	Diagram Booking Online .....	61
Gambar 3.23	Collaboration Diagram Booking Online .....	62
Gambar 3.24	Sequence Diagram Turnamen dan Pertandingan .....	63
Gambar 3.25	Collaboration Diagram Turnamen dan Pertandingan .....	63
Gambar 3.26	Sequence Diagram Informasi Pertandingan .....	64
Gambar 3.27	Collaboration Diagram Informasi Pertandinganx .....	65
Gambar 3.28	Sequence Diagram Laporan Keuangan .....	65
Gambar 3.29	Collaboration Diagram Laporan Keuangan .....	66
Gambar 3.30	Statechart Diagram Register Member .....	67
Gambar 3.31	Statechart Diagram Master Lapangan .....	67
Gambar 3.32	Statechart Diagram Register User .....	68
Gambar 3.33	Statechart Diagram Booking Manual dan Online .....	69
Gambar 3.34	Statechart Diagram Booking SMS .....	69
Gambar 3.35	Statechart Diagram Turnamen dan Pertandingan .....	70
Gambar 3.36	Statechart Diagram Informasi Pertandingan .....	71
Gambar 3.37	Statechart Diagram Laporan Keuangan .....	72

Gambar 3.38	CDM (Conceptual Data Model) .....	73
Gambar 3.39	PDM (Physical Data Model) .....	75
Gambar 3.40	Register Member .....	76
Gambar 3.41	Master Lapangan .....	77
Gambar 3.42	Register User .....	78
Gambar 3.43	Master Turnamen .....	78
Gambar 3.44	Pengundian Turanamen .....	79
Gambar 3.45	Master Perbandingan .....	80
Gambar 3.46	Format SMS Info Schedule .....	80
Gambar 3.47	Format SMS Info Lapangan .....	81
Gambar 3.48	Format SMS Info Lapangan .....	82
Gambar 4.1	Halaman Back-End .....	84
Gambar 4.2	Halaman Master Turnamen .....	85
Gambar 4.3	Halaman Master Lapangan .....	85
Gambar 4.4	Halaman Master User .....	86
Gambar 4.5	Halaman Register Member .....	87
Gambar 4.6	Halaman Form Kejadian Pertandingan .....	87
Gambar 4.7	Halaman Front End .....	88
Gambar 4.8	Halaman Booking Member .....	89
Gambar 4.9	Login Back-End .....	90
Gambar 4.10	Home Back-End .....	90
Gambar 4.11	Register Data User .....	91
Gambar 4.12	Daftar Data User .....	91



Gambar 4.13	Tambah Data Lapangan .....	92
Gambar 4.14	Data Lapangan .....	92
Gambar 4.15	Tambah Data Turnamen .....	93
Gambar 4.16	Daftar Data Turnamen .....	93
Gambar 4.17	Setting Jadwal Pertandingan Turnamen .....	94
Gambar 4.18	Tambah Data Klub Turnamen .....	94
Gambar 4.19	Tambah Anggota Klub Turnamen .....	95
Gambar 4.20	Pengundian Turnamen .....	96
Gambar 4.21	Hasil Pengundian Turnamen .....	96
Gambar 4.22	Hasil Jadwal Pertandingan Turnamen .....	97
Gambar 4.23	Detail Jalannya Pertandingan .....	97
Gambar 4.24	Tambah Kejadian Jalannya Pertandingan .....	98
Gambar 4.25	Hasil Akhir Jalannya Pertandingan .....	98
Gambar 4.26	Register Data Member .....	99
Gambar 4.27	Daftar Data Member .....	99
Gambar 4.28	Booking Jadwal Sewa Lapangan Futsal .....	100
Gambar 4.29	Konfirmasi Booking Down Payment .....	101
Gambar 4.30	Daftar Data Booking .....	101
Gambar 4.31	Laporan Keuangan .....	102
Gambar 4.32	Halaman Front-End .....	103
Gambar 4.33	Login Member .....	103
Gambar 4.34	Home Member .....	104
Gambar 4.35	Pilih Jadwal Booking On Line .....	105

Gambar 4.36	Informasi Kode Booking .....	105
Gambar 4.37	Daftar Data Member (Member).....	106
Gambar 4.38	Melihat Informasi Jadwal Via SMS .....	107
Gambar 4.39	Melihat Informasi Lapangan Via SMS .....	107
Gambar 4.40	Booking Lapangan Vis SMS .....	108
Gambar 4.41	Hasil Dari Perhitungan Menggunakan Metode Korelasi Person .....	110
Gambar 4.42	Tabel R .....	111

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Operator di PHP .....	14
Tabel 2.2	Operator perbandingan .....	15
Tabel 2.3	Operator Logika .....	17
Tabel 2.4	Tipe Data MySQL .....	29
Tabel 4.1	Hasil Perhitungan Kuisisioner .....	108

Judul : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENYEWAAN LAPANGAN  
DAN TURNAMEN PERTANDINGAN FUTSAL BERBASIS WEB  
DAN SMS GATEWAY DI OLE OLE SURABAYA.

Pembimbing I : Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom

Pembimbing II : Sugiarto, S.Kom

Penyusun : Muhammad Furqan Zaldy

---

## ABSTRAK

Pada jaman sekarang ini, kegiatan olahraga futsal merupakan kegiatan yang paling banyak diminati oleh masyarakat khususnya di Surabaya. Di setiap daerah di Surabaya banyak sekali terlihat tempat penyewaan lapangan futsal, karena para pengusaha melihat usaha penyewaan lapangan futsal merupakan bisnis yang sangat menjanjikan. Ole-ole Futsal adalah tempat penyewaan futsal yang terkenal di Surabaya. Untuk meramaikan Ole-ole Futsal Surabaya akan melakukan event pertandingan, agar para pecinta futsal dapat mengenal lokasi Ole-ole Futsal Surabaya.

Ole-ole Futsal Surabaya dapat melakukan booking dengan 3 media diantaranya melalui operator, SMS dan On Line, agar para Member dapat memudahkan dalam melakukan pilihan booking. Selain itu Ole-ole Futsal Surabaya akan mengadakan turnamen pertandingan dengan sistem yang terkomputerisasi dengan mengumpulkan para peserta kemudian dilakukan pembagian secara acak. Turnamen yang diadakan akan melakukan dengan sistem Knock Out.

Dengan dibangunnya sistem terkomputerisasi ini, maka Ole-ole Futsal Surabaya akan terbantu dengan cara pemesanan dan dengan adanya pertandingan futsal tempat usaha tersebut dapat diketahui oleh para pecinta futsal khususnya di Surabaya. Para Member juga dapat mengetahui perkembangan informasi pertandingan melalui web site On Line.

Kata Kunci : Ole-ole Futsal Surabaya, Turnamen, On Line, SMS

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan akan menjelaskan beberapa hal diantaranya latar belakang masalah, tujuan, permasalahan, batasan masalah, metodologi serta sistematika penulisan tugas akhir. Dari hal-hal tersebut diharapkan dapat menggambarkan permasalahan dan solusi.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada jaman sekarang ini, kegiatan olahraga futsal merupakan kegiatan yang paling banyak diminati oleh masyarakat khususnya di Surabaya. Di setiap daerah di Surabaya banyak sekali terlihat tempat penyewaan lapangan futsal, karena para pengusaha melihat usaha penyewaan lapangan futsal merupakan bisnis yang sangat menjanjikan. Ole-ole Futsal adalah tempat penyewaan futsal yang terkenal di Surabaya. Karena peningkatan member yang menyewa lapangan futsal, pemilik usaha Ole-ole Futsal membuka 4 tempat.

Saat ini sistem yang sekarang berjalan untuk menyewa futsal yaitu para member datang langsung melakukan pemesanan lapangan futsal dengan memberikan waktu dan lamanya lapangan futsal yang akan digunakan. Terdapat kendala untuk member yang kurang waktunya untuk datang ke petugas jaga lapangan futsal melakukan penyewaan dan juga kendala bagi member yang jarak rumahnya jauh dari tempat lapangan futsal.

Pengusaha lapangan futsal ingin meningkatkan pelayanannya dengan menambahkan pemesanan lapangan futsal yang dilakukan oleh member sendiri dengan media Online selain datang langsung ke bagian petugas penjaga lapangan futsal. Selain itu juga pelayanan lainnya adalah memberikan informasi kepada member yang telah memesan lapangan futsal dengan media SMS sebagai reminder mereka sebelum menggunakan lapangan futsal, jadi member tidak perlu khawatir jika member tidak ingat jadwal pesanan mereka. Adapun kegiatan yang dilakukan secara rutin yaitu membuka pertandingan tournament untuk tim member yang ingin ikut bergabung. Sistem pertandingan tournament dilakukan dengan sistem gugur / single-elimination system dan pemenang tournament akan mendapatkan hadiah.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka terdapat berbagai permasalahan yang akan dirumuskan pada tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut :

- 1 Bagaimana pemilik Ole-ole Futsal dapat mengelola usahanya dengan sistem yang terkomputerisasi ?
- 2 Bagaimana member dapat melakukan pemesanan lapangan futsal dengan mudah ?
- 3 Bagaimana mengatur turnamen pertandingan dengan di implementasikan secara terkomputerisasi ?

### 1.3 Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah pada pembuatan aplikasi sistem informasi, sebagai berikut :

- 1 4 user level diantaranya Adminsitrator, Owner, Operator dan Member.
- 2 Service Gammu untuk informasi SMS kepada member.
- 3 Member harus teregistrasi terlebih dahulu pada sistem untuk melakukan pemesanan lapangan futsal via Online.
- 4 Pemesanan via Online hanya tidak dapat memilih jadwal lapangan futsal yang sekarang berjalan.
- 5 Jika pada saat pemesanan lapangan futsal tidak ada konfirmasi dalam waktu 6 jam untuk melakukan Down payment, maka pemesanan dianggap batal.
- 6 Pemesanan lapangan futsal dapat dilakukan 2 cara yaitu dengan datang langsung ke operator untuk melakukan pemesanan dan member melakukan pemesanan sendiri dengan media Online.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Agar pengusaha Ole-ole Futsal dan member dapat mendapatkan kepuasan secara bersama-sama antara pemberi pelayanan dan pengguna pelayanan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi Pengusaha Lapangan Futsal Ole-ole. Berikut manfaatnya sebagai berikut :

- 1 Pengusaha Ole-ole Futsal dapat melihat usahanya dengan jelas dalam hal keuangan dan juga member yang menggunakan lapangan futsal.

- 2 Member dapat dengan mudah melakukan pemesanan lapangan futsal.
- 3 Member mendapatkan remainder 2 jam sebelum jadwal futsal yang sudah dipesan.
- 4 Dapat mengimplementasikan pertandingan tournament secara terkomputerisasi.
- 5 Dapat menampilkan informasi turnamen pertandingan futsal secara detail.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian pada pembuatan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut :

#### a. Interview (Wawancara)

Pada tahap awal ini dilakukan interview (wawancara), dengan melakukan tanya jawab dengan karyawan lapangan futsal Ole-ole.

#### b. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan referensi-referensi, dokumen-dokumen, buku-buku, sumber dari internet dan sumber-sumber lainnya yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi.

#### c. Perancangan Perangkat Lunak dan Desain Sistem

Dari hasil interview, studi literatur dan mempelajari konsep teknologi software yang ada, pada tahap ini merupakan tahap yang paling penting dimana bentuk awal aplikasi yang akan diimplementasikan mulai dirancang.



d. Pembuatan Perangkat Lunak

Pada tahap ini sistem informasi yang telah dirancang sebelumnya, akan diimplementasikan secara langsung kepada user-user yang akan menggunakan sistem informasi tersebut.

e. Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahap ini sistem informasi yang telah dibangun akan diuji coba penggunaannya dan dievaluasi untuk kelayakan sistemnya.

f. Penyusunan Buku Tugas Akhir

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penyusunan Tugas Akhir. Buku ini disusun sebagai laporan dari seluruh proses pengerjaan Tugas Akhir dan dari hasil laporan buku ini akan memudahkan pembaca untuk mengetahui alur sistem informasi yang bekerja atau sebagai panduan untuk pembaca.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini bertujuan agar perancangan dan pembangunan perangkat lunak yang dibahas menjadi lebih mudah dipahami pada setiap bab atau sub bahasan. Secara kronologis uraian dalam tugas akhir ini disusun sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum tentang Tugas Akhir yang meliputi : latar belakang, perumusan masalah, batasan

masalah, tujuan, manfaat, metodologi serta sistematika penulisan

## **BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi penjelasan mengenai dasar ilmu yang mendukung pembahasan tugas akhir ini, seperti berbagai hal mengenai pengertian / definisi tentang ole ole futsal, selain itu juga tentang konsep dari teori pembelajaran yang menjadi dasar pembuatan tugas akhir diantaranya PHP dan Mysql.

## **BAB III          ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang perencanaan sistem yang akan dibangun, termasuk desain interface dan basis data yang akan digunakan dalam pembangunan perangkat lunak.

## **BAB IV          IMPLEMENTASI**

Bab ini berisi tentang hasil implementasi dari perancangan sistem yang sudah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya yang meliputi basis data, design database, pembangunan program dan form interface aplikasi.

## **UJICoba DAN EVALUASI**

Bab ini berisi tentang penjelasan ruang lingkup uji coba sistem dan skenario uji coba yang dilakukan untuk kelayakan sistem ini

## BAB V        PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut upaya memperbaiki kelemahan pada sistem dan untuk mendapatkan hasil informasi sesuai dengan yang diinginkan sebagai kesempurnaan sistem.